

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi pada masa sekarang ini bagaikan pedang bermata dua. Dari semua keuntungan yang diperoleh melalui internet, ada juga kerugian yang perlu dihindari, salah satunya adalah pornografi. Anak-anak paling beresiko ketika mereka berulang kali terpapar gambar yang berlebihan dan berpotensi adiktif. Meningkatnya kemudahan masyarakat untuk mengakses informasi dan banyaknya kesempatan dalam mendapatkan berbagai peralatan canggih memberikan efek yang cukup mengkhawatirkan bagi moral dan etika bagi kehidupan. Salah satu dampak negatif dari pemanfaatan internet adalah penyebaran gambar pornografi yang menjadi perhatian serius dari Pemerintah di berbagai negara termasuk Indonesia.¹

Penyebaran pornografi saat ini erat hubungannya dengan perkembangan teknologi, terutama teknologi internet. Sistem jaringan internet yang dapat menjangkau berbagai daerah terpencil yang juga memiliki akses internet, menjadikan media komunikasi menggunakan jaringan internet jadi pilihan banyak masyarakat di Indonesia saat ini. Semakin banyaknya masyarakat Indonesia yang mulai

¹ Ridwan Sanjaya, *Parenting Untuk Pornografi di Internet*, Jakarta, Elex Media Computerindo, 2010, hlm. 4

menggunakan berbagai aplikasi dalam internet seperti dimanfaatkan oleh pembuat *websites* porno dengan mengedarkan *websitesnya* yang disisipkan dalam tampilan jejaring sosial yang digunakan dalam bentuk informasi mengenai hal-hal yang berhubungan dengan hal yang tidak baik. Secara sederhana internet didefinisikan sebagai jaringan global yang mengkoneksikan jutaan komputer. Melalui internet jutaan orang dapat saling berhubungan secara sistematis dalam dunia maya, sehingga saat ini dunia maya tidak hanya sebatas menghadirkan informasi, hiburan, dan pendidikan, tetapi sanggup memenuhi sejumlah kebutuhan manusia seperti pertemanan, penghargaan dan cinta.²

Internet diibaratkan sebagai perpustakaan yang di dalamnya menyimpan berbagai macam informasi berupa teks, grafik, audio, gambar maupun animasi dalam bentuk media elektronik. Pornografi juga merupakan salah satu masalah yang serius di Indonesia, terutama mengenai penyebaran pornografi melalui media *online*. Kemajuan teknologi internet yang sangat cepat dan mudahnya cara menggunakannya, memungkinkan siapa saja dapat menggunakan internet. Bahkan anak-anak usia sekolah dasar sudah pandai menggunakan internet untuk mengakses informasi apa saja yang mereka inginkan, tidak terkecuali informasi yang berhubungan dengan pornografi, salah satu fungsinya dapat digunakan sebagai sarana hiburan yaitu bermain disebut *game online*.³

Permainan *online* ini dimainkan oleh lebih dari satu pemain (*multiplayer*) secara bersamaan, dimana saja, dan kapan saja dengan menggunakan *laptop* ataupun

² Jumiran, *Modul Pembelajaran Internet*, Tanggamus, Dinas Pendidikan, 2005, hlm. 1

³ <http://litbang-/media-penyebaran-pornografi.go.id> (Diakses 28 September 2014, 09 : 15 WIB)

komputer yang didukung dengan koneksi internet. Perangkat yang dibutuhkan pun tidak banyak, cukup dengan perangkat komputer biasa seperti; *mouse*, *mouse pad*, *keyboard*, dan *speaker* atau *headphone*. Jelas ada perbedaan yang sangat besar antara anak yang mengenal dan tahu bermain *game online* dengan anak yang sama sekali tidak mengetahui permainan *online*. Banyak remaja dan anak-anak yang masih di bawah umur sehingga membawa sebuah perubahan besar terhadap jenis permainan anak sekarang ini. Perbedaan yang sangat jelas ketika mengingat anak-anak dahulu bermain kelereng, layangan, catur, yoyo, gasing dan bola. Kemudian dibandingkan dengan sekarang yang hampir semua anak yang sudah mengenal *game online* tidak lagi tertarik untuk bermain permainan tersebut.⁴

Permainan *online* sudah sewajarnya sangat digemari oleh semua kalangan dan beredar di beberapa negara hingga saat ini. Salah satu penelitian di Amerika yang diungkapkan dalam *Journal Pediatrics* bahwa 2/3 dari total semua rumah tangga yang memiliki anak usia sekolah (6-18 tahun) mempunyai komputer di rumahnya dan sekitar 59% diantaranya memanfaatkan untuk bermain *game online*. Kebanyakan remaja di Indonesia menggunakan internet untuk bermain *game online*. Anak-anak ataupun remaja begitu mudah tertarik dalam permainan *online* karena salah satu penyebabnya yaitu mereka diberikan dengan pilihan dari jenis permainan yang beragam atau variatif. Pembicaraan mengenai pornografi di internet saat ini sedang ramai terutama pornografi yang terdapat pada *game online*, bahkan akan terus menjadi bahan diskusi yang menarik mengingat masalah pornografi disebut-sebut sama tuanya dengan peradaban manusia di

⁴ Ayu Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game Online*, Jakarta: Penerbit Pustaka Mina, 2011, hlm. 22

muka bumi ini, isu ini mempunyai relasi kuat dengan kemudahan proses produksi, manipulasi, penyebaran dan pemanfaatan internet sebagai sarana akses pornografi, serta bagaimana kita menyikapinya.⁵

Dari beberapa kasus yang terkait dengan pemanfaatan teknologi terdapat banyak sekali peredaran gambar atau konten pornografi pada *game online*. Internet yang memfasilitasi anak dengan berbagai *game online* yang mempunyai banyak pilihan. Mulai dari *Caunter Strike*, *game-game* lain dengan karakter berbusana *sexy*, tidak ada yang menjamin anak di bawah umur untuk tidak memainkannya. Salah satu *game online* yang mempunyai unsur-unsur pornografi secara jelas adalah seperti *game online 7Sins* dirilis pada tahun 2005, *game online* ini memperlihatkan cara-cara atau tahap-tahap dalam persetubuhan dan para pemain diberikan kebebasan untuk mengatur skenario persetubuhan tersebut. Selain itu *game online Rape Play* juga mempunyai unsur-unsur pornografi, dimana dalam *game* tersebut pemain ditugaskan melakukan adegan persetubuhan sebanyak-banyaknya, serta menyediakan pilihan untuk melakukan tindakan aborsi bila diperlukan.⁶

Salah satu kasus yang terjadi baru-baru ini adalah terdapat 6 (enam) siswa-siswa yang terjaring razia karena ketahuan membolos saat jam sekolah untuk bermain *game online* di warnet Empire Z di jalan Gajahmada Bandar Lampung. 6 (enam) siswa SMA Negeri 1 Bandar Lampung ini kemudian dibawa ke sekolah untuk diberikan pembinaan dan diserahkan kepada pihak orang-tua. Warung internet

⁵ *Ibid.*, hal. 52

⁶<http://kaskus.co.id>

merupakan tempat favorit bagi para siswa untuk tidak sekolah. *Game online* memberikan dampak negatif bagi anak-anak dan remaja seperti, meninggal karena terlalu kecanduan dan keseringan bermain *game online*, melakukan *sex* bebas yang terinspirasi dari gambar pornografi yang terdapat dalam *game online*. Diperlukan suatu penyadaran bagi setiap siswa agar dapat mengetahui dampak negatif dari penyalahgunaan internet terutama *game online*.⁷

Pemerintah telah mengesahkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagai upaya yang dapat digunakan untuk menanggulangi penyebaran gambar pornografi yang dilakukan melalui media *game online*, *game online* merupakan kegiatan yang termasuk ke dalam transaksi yang dikases internet tanpa adanya tatap muka antara para pihak atau pemainnya. Hal ini yang menyebabkan seseorang merasa mudah dan nyaman melakukan transaksi dan penyalahgunaan melalui internet. Berdasarkan pasal 1 angka 2 dan angka 15 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, disebutkan bahwa Transaksi Elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, dan/atau media elektronik lainnya. Sedangkan akses adalah kegiatan melakukan interaksi dengan sistem elektronik yang berdiri sendiri atau dalam jaringan.

Banyaknya peredaran pornografi ditanggapi oleh pemerintah dengan mengesahkan kembali Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 tentang Pornografi sebagai upaya dari pemerintah untuk mengatasi penyebarannya. Undang-Undang ini terdiri dari delapan bab, dimana pada Bab IV dijelaskan pencegahan

⁷ <http://harianpilar-BandarLampung.com>

penyebaran pornografi di masyarakat. Pada bab tentang pencegahan juga dijelaskan peran Pemerintah Daerah dalam mencegah penyebaran pornografi yang terdapat dalam Pasal 18 dan 19 Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: Analisis Kriminologis Peredaran Gambar Pornografi Yang Dilakukan Melalui Media *Game Online* Di Kalangan Siswa Di Bandar Lampung.

B. Permasalahan dan Ruang Lingkup Penelitian

1. Permasalahan

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah:

- a. Apakah faktor-faktor yang menyebabkan peredaran gambar pornografi yang dilakukan melalui media *game online* di kalangan siswa di Bandar Lampung?
- b. Bagaimanakah upaya penanggulangan terhadap peredaran gambar pornografi yang dilakukan melalui media *game online* di kalangan siswa di Bandar Lampung?

2. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk menjaga penulisan dari penelitian ini tidak menyimpang dan tetap sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, maka peneliti menganggap perlu adanya pembatasan masalah. Adapun yang menjadi ruang lingkup pembahasan dalam penelitian ini adalah mengenai peredaran gambar pornografi yang dilakukan melalui media *game online* di kalangan siswa dengan lokasi penelitian di beberapa sekolah dan warnet (warung internet) di Bandar Lampung.

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

- a. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis faktor-faktor yang menyebabkan peredaran gambar pornografi yang dilakukan melalui media *game online* di kalangan siswa di Bandar Lampung.
- b. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis apa saja upaya penanggulangan yang sudah dilakukan pemerintah dalam peredaran gambar pornografi yang dilakukan melalui media *game online* di kalangan siswa di Bandar Lampung.

2. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dari penulisan ini adalah:

a. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan dan memberikan sumbangan pemikiran terhadap pengembangan ilmu hukum pidana pada umumnya, dan secara khusus mengenai peredaran gambar pornografi yang dilakukan melalui *game online* di kalangan siswa di Bandar Lampung

b. Kegunaan Praktis

Diharapkan dapat menjadi rujukan dan tambahan kepustakaan bagi praktisi maupun akademisi dalam rangka mencegah, memberantas, dan menangani penyebaran gambar pornografi terutama yang dilakukan melalui media *game*

online dan dapat menggugah para mahasiswa khususnya mahasiswa fakultas hukum untuk lebih menyikapi fenomena yang terjadi.

D. Kerangka Teoritis dan Konseptual

1. Kerangka Teoritis

Setiap penelitian akan ada kerangka teoritis yang di maksud dengan kerangka teori adalah konsep-konsep yang sebenarnya merupakan abstraksi dari hasil pemikiran atau kerangka acuan yang dijadikan dasar untuk mengadakan identifikasi terhadap dimensi-dimensi sosial yang di anggap relevan oleh peneliti.⁸

Sebagai sebuah konstruksi tindak pidana KUHP menggunakan istilah untuk pornografi dengan: tulisan, gambaran atau benda yang melanggar kesusilaan (pasal 282 dan 283) dan tulisan, gambar, atau benda yang mampu membangkitkan/merangsang nafsu birahi (Pasal 533).

Dalam beberapa *game online*, sudah menjadi hal yang biasa ketika tubuh perempuan dijadikan objek oleh para pemainnya. Bahkan dalam berbagai situs komunitas pecinta *game online*, seringkali diadakan pemilihan karakter perempuan dalam *game online* mana yang paaling sesuai dan menarik. Perempuan dengan pakaian tidak baik dan memberikan keseksian yang sudah menjadi visualisasi andalan dalam *game online*. Ini menunjukkan bahwa, perempuan itu sendiri seolah-oleh adalah objek yang diperjualkan dan dapat dibeli.⁹

⁸ Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, Jakarta, Indonesia Press, 1995, hlm. 124

⁹ <http://www.videogamesindonesia.com/signature/vgi-talks-pornografi-dalam-game.php> (Diakses 1 Oktober 2014 14:15 WIB)

Teori penyebab terjadinya kejahatan diklasifikasikan menjadi 3 (tiga) yaitu :

1. Teori Asosiasi Diferensial (*Differential Association*)

Teori ini dibangun dengan tujuan untuk menjelaskan pembawa tingkah laku kejahatan. Sutherland menghipotesakan bahwa perilaku kriminal itu dipelajari melalui asosiasi yang dilakukan dengan mereka yang melanggar norma-norma masyarakat termasuk norma hukum. Proses mempelajari tadi meliputi tidak hanya teknik kejahatan sesungguhnya, namun juga motif, dorongan, sikap dan rasionalisasi yang nyaman yang memuaskan bagi dilakukannya perbuatan-perbuatan anti sosial. Adapun kekuatan teori ini bertumpu pada beberapa aspek-aspek berikut:

1. Teori ini relatif mampu menjelaskan sebab timbulnya kejahatan akibat penyakit sosial
2. Teori ini mampu menjelaskan bagaimana seseorang karena adanya melalui proses belajar menjadi jahat
3. Teori ini berlandaskan kepada fakta dan bersifat rasional.¹⁰

2. Teori Penyimpangan Budaya

Teori ini memusatkan perhatian kepada kekuatan-kekuatan sosial (*social forces*) yang menyebabkan orang melakukan aktivitas kriminal. Teori ini juga memandang kejahatan sebagai seperangkat nilai-nilai yang khas pada kelas bawah. Proses penyesuaian diri dengan sistem nilai kelas bawah yang menentukan

¹⁰ Soedjono Dirdjosisworo, *Sinopsis Kriminologi Indonesia*, Bandung, CV Mandar Maju, 1994, hlm. 108

tingkah laku di daerah-daerah kumuh, menyebabkan benturan dengan hukum-hukum masyarakat.¹¹

3. Teori Lingkungan

Teori lingkungan disebut juga dengan mazhap Perancis yang dipelopori oleh seseorang sarjana Perancis yang bernama A. Lacassagne berpendapat bahwa penyebab dari suatu kejahatan yang terpenting adalah keadaan sosial di sekeliling manusia yang merupakan salah satu pemberian untuk kejahatan. Adakata si penjahat itu adalah kuman, maka ia tidak berarti apa-apa, barulah apabila kuman itu mejumpai pembenihan yaitu unsur dari luar baru ia dapat berkembang.¹²

Sementara itu faktor-faktor lain yang menyebabkan seseorang melakukan suatu kejahatan dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain:

- a. Faktor internal diantaranya : (1) perilaku yang menyimpang, (2) rendahnya mental, (3) kebingungan.
- b. Faktor eksternal, diantaranya : (1) ekonomi, (2) agama, (3) lingkungan atau pergaulan, (4) keluarga, (5) sarana dan fasilitas

Upaya penanggulangan yang dilakukan agar peredaran gambar pornografi yang dilakukan melalui media *game online* ini tidak semakin berkembang di masyarakat terutama di kalangan siswa adalah meminta bantuan kepada Pemerintah dan Pemerintah Daerah yang lebih berwenang untuk melakukan usaha-usaha sebagaimana dimaksud dalam Pasal 17 yaitu melakukan pencegahan,

¹¹ Lilik Mulyadi, *Kajian Kritis dan Analitis Terhadap Dimensi Teori-teori Kriminologi Dalam Perspektif Ilmu Pengetahuan Hukum Pidana Modern, Jakarta, PT Djambatan, 2010*, hlm. 7

¹² Juhaya S. Praja, *Teori Hukum dan Aplikasinya*, Cetakan Pertama, Pustaka Setia, Bandung, 2011, hlm. 156

pembuatan, penyebarluasan dan penggunaan pornografi, dan juga tertera pada Pasal 18 dan Pasal 19 Undang-undang Nomor 44 Tahun 2008 tentang Pornografi.¹³

2. Konseptual

Konseptual merupakan kerangka yang menghubungkan atau menggambarkan konsep-konsep khusus yang merupakan kumpulan dari arti yang berkaitan dengan istilah yang ingin atau akan di teliti.¹⁴

Untuk menghindari kesalahan pemahaman tentang pokok permasalahan pembahasan dalam skripsi ini, maka dibawah ini ada beberapa konsep yang bertujuan untuk menjelaskan istilah-istilah yang dapat dijadikan pegangan dalam memahami skripsi ini. Konsep-konsep yang digunakan dalam penulisan ini adalah sebagai berikut:

- a. Analisis adalah suatu proses berfikir manusia tentang suatu kejadian atau peristiwa untuk memberikan suatu jawaban atau peristiwa tersebut.¹⁵
- b. Kriminologis adalah ilmu yang mempelajari sebab akibat, perbaikan dan pencegahan kejahatan, sebagai gejala manusia dengan menghimpun sumbangan-sumbangan berbagai ilmu pengetahuan, tugas, kriminologi merupakan sasaran atau sarana untuk mengetahui sebab-sebab kejahatan dan

¹³ Pasal 17, 18 dan 19 Undang-Undang No 44 Tahun 2008 tentang Pornografi

¹⁴ Soejono Soekanto, Op. Cit., hlm. 32

¹⁵ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan., Kamus Bahasa Indonesia, Jakarta, Balai Pustaka, 1991, hlm. 37

akibatnya mempelajari cara-cara mencegah kemungkinan timbulnya kejahatan.¹⁶

- c. Pornografi adalah gambar, sketsa, ilustrasi, foto, tulisan, suara, bunyi, gambar bergerak, animasi, kartun, percakapan, gerak tubuh, atau bentuk pesan lainnya melalui berbagai bentuk media komunikasi dan/atau pertunjukan di muka umum, yang memuat kecabulan atau eksploitasi seksual yang melanggar norma kesusilaan dalam masyarakat.¹⁷
- d. *Game Online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer LAN (*Local Area Networking*) atau internet, sebagai medianya.¹⁸

E. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan penelitian hukum ini penulis mencoba akan memaparkan sistematika penulisannya terlebih dahulu sebagai berikut ini :

I. PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pendahuluan yang berisi penjelasan tentang latar belakang masalah, permasalahan dan ruang lingkup, tujuan dan kegunaan penelitian, kerangka teoritis dan konseptual, dan sistematika penulisan hukum digunakan untuk memberikan pemahaman terhadap isi penelitian secara garis besar.

¹⁶D Soedjono, *Sosio kriminologi, Awalan Ilmu-ilmu Sosial Dalam Studi Kepustakaan*, Bandung, Amico, 1984, hlm. 3

¹⁷ Pasal 1 Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 tentang Pornografi

¹⁸ <http://id.wikipedia.org/wiki/gameonline> (Diakses 1 Oktober 2014, 13:37 WIB)

II. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memaparkan secara singkat mengenai tinjauan umum kriminologis tentang peredaran gambar pornografi yang dilakukan melalui media *game online* di kalangan siswa dan faktor-faktor penyebabnya serta upaya penanggulangan hukumnya berdasarkan Undang-Undang Pornografi.

III. METODOLOGI PENULISAN

Bab ini memuat metode penelitian yang meliputi langkah-langkah yang di ambil dalam penelitian ini adalah pendekatan masalah, sumber dan jenis data, prosedur dan pengumpulan data dan pengolahan data serta analisis data.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan pembahasan tentang berbagai hal yang terkait langsung dengan permasalahan dalam skripsi ini, akan dijelaskan apakah faktor penyebab peredaran gambar pornografi, serta bagaimanakah upaya penanggulangan peredaran gambar pornografi yang dilakukan melalui media *game online* di kalangan siswa di Bandar Lampung.

V. PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir dari penulisan skripsi ini, dalam bab ini dimuat dan diuraikan secara singkat kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan permasalahan.